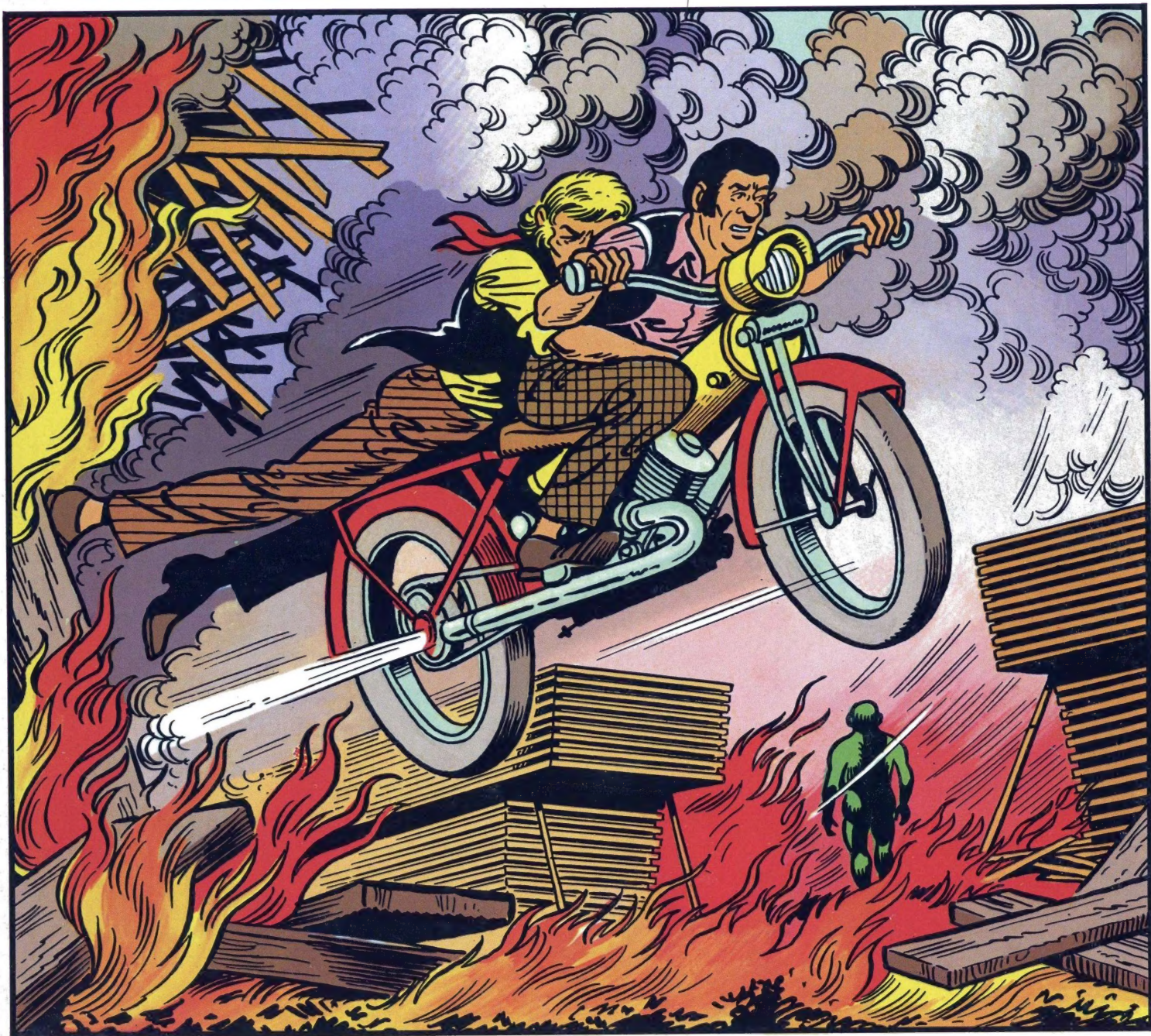


WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

LE DÉMON DE PARACELSE



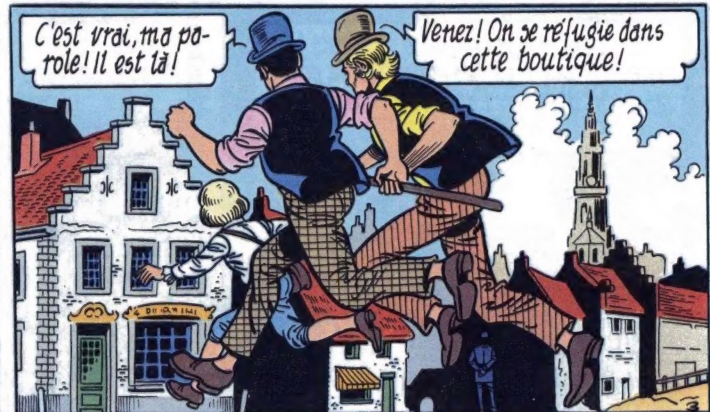
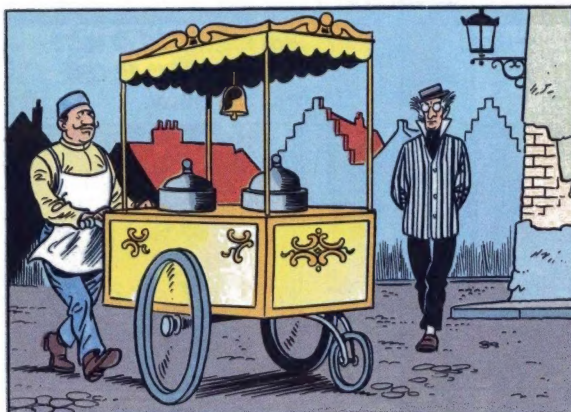
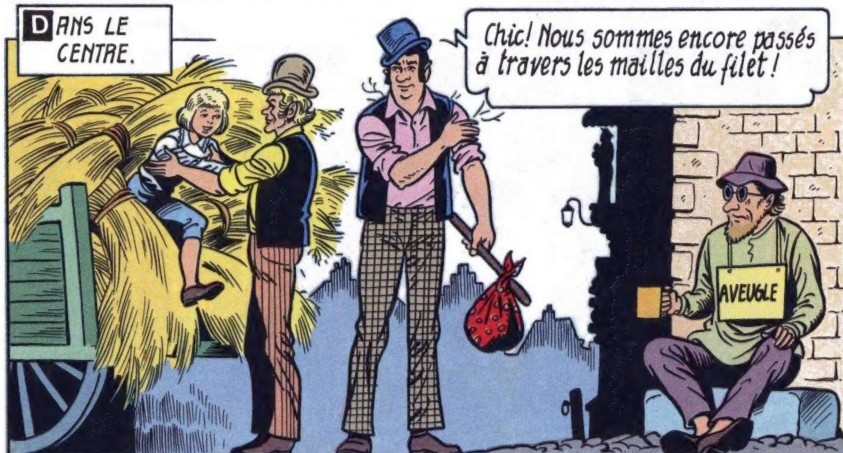
EDITIONS ERASME

WILLY VANDERSTEEN

LE DÉMON DE PARACELSE



EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES







Bah! Je suis en vacances! Rassurez-vous donc!

Ah! Bon! D'ailleurs, nous avons un logement et un travail!



L'antiquaire nous fait rechercher cet homme. Le connaissez-vous?

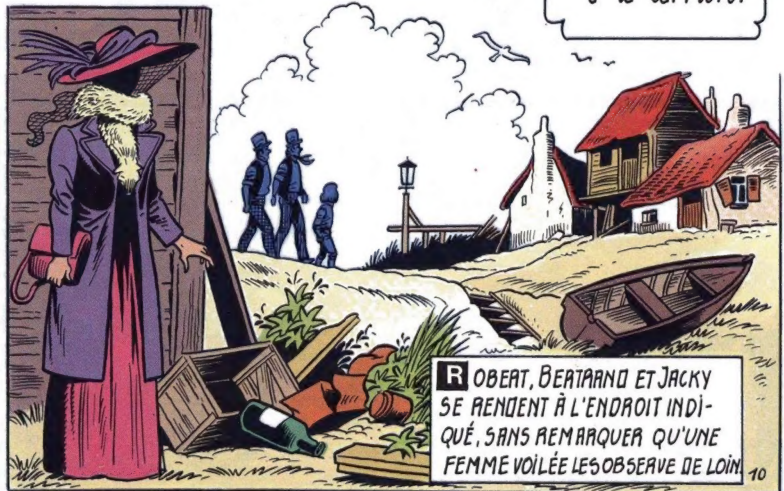
Non! Mais ses vêtements, ces outils, cet échafaudage d'église, tout désigne un tailleur

de pierre. Et sa cravate noire lui donne un air d'artiste. Ce doit être un décorateur ou un restaurateur de monuments. Renseignez-vous à la carrière.



NOS AMIS SUIVENT LE CONSEIL DE L'INSPECTEUR.

Oui, je le connais. C'est Ludo Malfet, restaurateur. Un type louche! Il niche au bord de l'eau, dans une masure.



ROBERT, BERTAND ET JACKY SE RENDENT À L'ENDROIT INDICQUÉ, SANS REMARQUER QU'UNE FEMME VOILÉE LES OBSERVE DE LOIN.



Ce doit être ici.



Ludo Malfet? Pou-vons-nous vous parler?

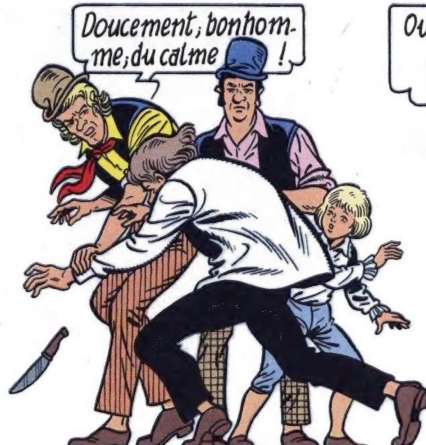
Je ne vous connais pas! Déguepissez!



Ecoutez, voyons! Charles Deblon, l'antiquaire vous propose une bonne affaire.



QUOI! Fichiez le camp ou sinon...

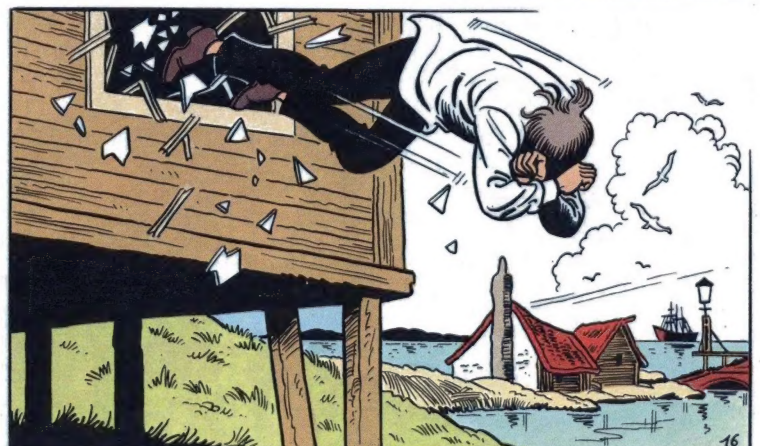


Doucement, bonhomme, du calme!

Oui, du calme! Tous! Haut les mains!



12





Il ne remonte pas!
Je l'ai touché!



Oubliez tout, si vous tenez à
la vie! Allons, dans ce
réduit, tous les trois!



LA FEMME FERME LA PORTE
À CLEF ET S'EN VA.



A peine est-elle partie
que Bertrand...



Suis-la, Jacky! Nous
repêchons Ludo.



Par ici! Je ne sais
pas nager!

Tiens bon! On
t'en sortira!



Je ne suis pas blessé. Je suis remon-
té à la surface par-
mi les roseaux.

Qui est-ce? Tu
la connais?



Non! Comment peut-elle savoir
que je possède Azoth?

L'antiquaire le sait aussi,
probablement. Mais qu'est-ce
que Azoth?

Elle a filé en auto! Aidez-moi!
Je suis tombé dans un
bourbier!



Une épée du xvie siècle. Elle appartenait
à un collectionneur de Prague. J'ai travaillé
chez lui comme restaurateur d'antiquités.

Et tu lui as volé
l'épée?



On ne peut rien
prouver! laissez-moi
tranquille!

Jacky!



20



La femme voilée a pris la direction du centre.

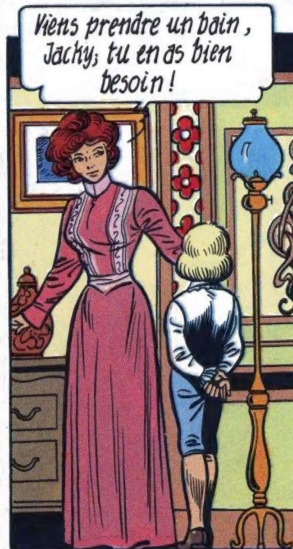


PLUS TARD

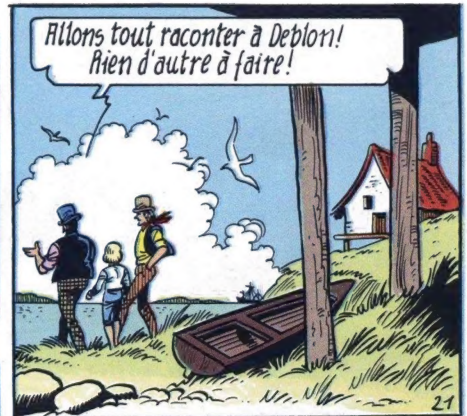
Incroyable ! Nous pensions être seuls à connaître Azoth !



Sapristi ! Ludo s'est enfui !



Viens prendre un bain, Jacky, tu en as bien besoin !



Allons tout raconter à Deblon ! Rien d'autre à faire !



M. Deblon, pouvez-vous nous parler de cette épée nommée Azoth ?



C'était l'épée de Paracelse, né à Einsiedeln, près de Zurich, en 1493. Médecin d'avant-garde, père de la médecine hermétique, il s'occupait passionnément d'astrologie, d'alchimie. Voici quelques gravures.



Quentin Metsys



Il eut de nombreux détracteurs et mourut empoisonné, à Salzbourg, en 1541.



Son glaive magique, Azoth, symbolisait son pouvoir sur la matière. Le pommeau contenait dit-on, une formule magique.



Ouf ! Cela fait du bien !



Hé ! D'où sort cet homme ?



La maison d'en face est en ruine. Que peut faire ce bourgeois dans un taudis?



Oh! Voilà Bolberger, un client important! Partez vite! Je vous envoie Jacky dès qu'il sera prêt.

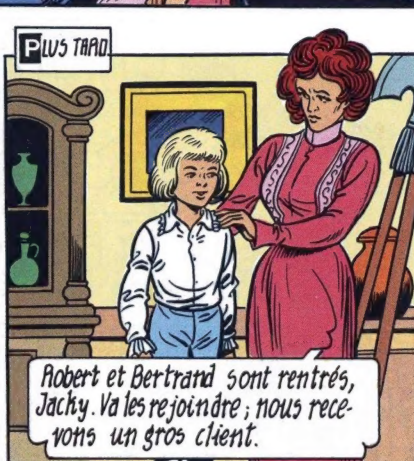


Bonjour M. Bolberger. Comment allez-vous? Vous paraissiez soucieux.



Vous connaissez mes soucis, Lina. Le commerce du bois est en crise. Cornils, l'usurier, mon créancier, me met en demeure de rembourser immédiatement.

Oui! Cornils est implacable! Venez discuter dans mon bureau.



PLUS TARD

Robert et Bertrand sont rentrés, Jacky. Va les rejoindre; nous recevons un gros client.



Tiens, Dix-sept? Est-il vraiment en vacances?



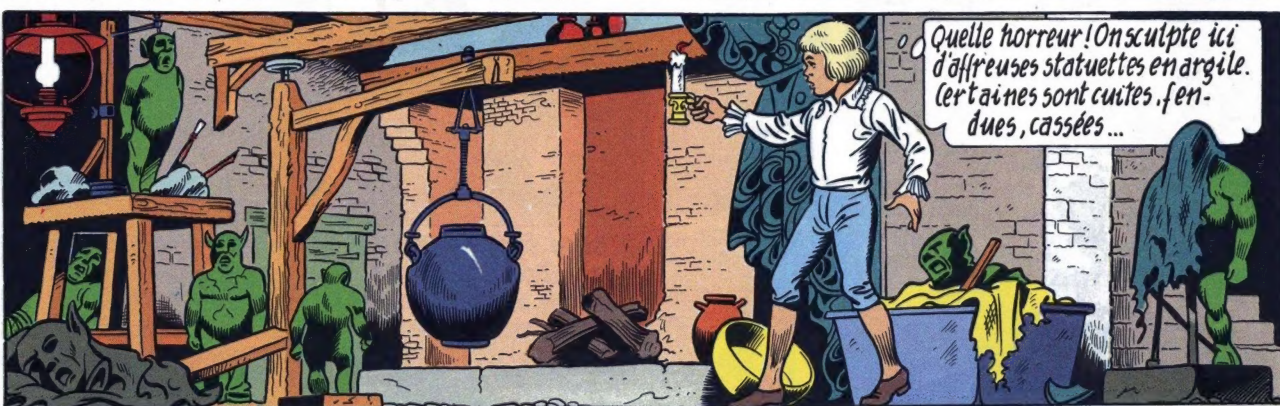
Il ne me suit pas. J'irais bien jeter un coup d'œil dans ce taudis.



Des caisses adressées à Deblon. C'est sans doute son entrepôt?



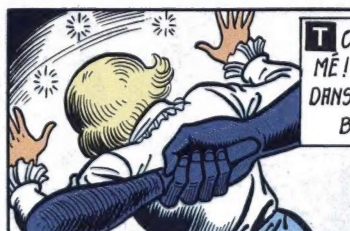
EN FUJETANT, JACKY DÉCOUVRE UNE TRAPPE QUI DONNE DANS LA CAVE.



Quelle horreur! On sculpte ici d'affreuses statuettes en argile. Certaines sont cuites, fendues, cassées...

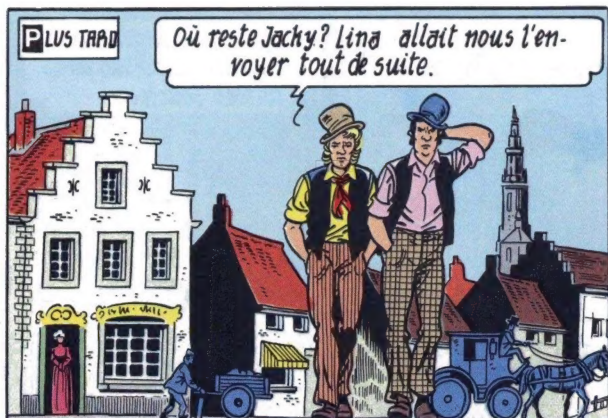


Charles Deblon serait-il au courant? Et sa femme?



TOUT À COUP, JACKY EST ASSOMÉ! QUAND IL REVIENT À LUI, IL EST DANS L'OBSCURITÉ, LIGOTÉ ET BRILLONNÉ.







ENTRETEMPS.

Des voix! Les anti-
quaires et ce fa-
meux client!



Cornils menace de me faire
crouler! Seule, sa dispari-
tion peut me sauver. Lina,
pouvez-vous m'aider?



Actuellement, oui! Nous
avons l'épée de Paracelse.
J'ai suivi les chemins que
quand ils ont découvert le
refuge de Ludo et j'ai
agi!



Dans les écrits de Paracelse, nous avons
lu le secret d'Azoth. Nos années d'etu-
des et d'essais infructueux vont
enfin porter leurs fruits.

Le secret du glaive mettra à
notre merci un serviteur qui
exécutera nos ordres sans la
moindre intervention de notre
part. Ce sera le triomphe!



Bon, je connais votre pas-
sion pour les sciences oc-
cultes! À quand l'action?



Ce pomeau contient la formu-
le magique de Paracelse
pour...



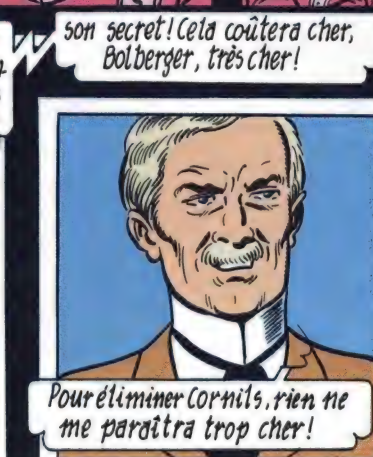
... créer un
homunculus!



Ce sera un être appelé à la vie par
magie noire, un serviteur de petite
taille qui obéira aveuglément à
celui qui l'aura créé.



Voilà des années que nous es-
sayons en vain de rendre vivan-
tes des statuettes d'argile. Mais
aujourd'hui Azoth nous livre



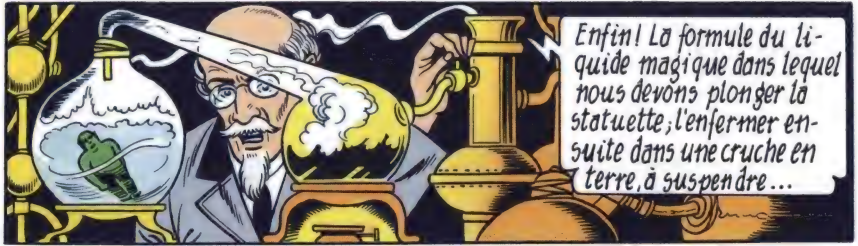
son secret! Cela coûtera cher,
Bolberger, très cher!

Pour éliminer Cornils, rien ne
me paraîtra trop cher!



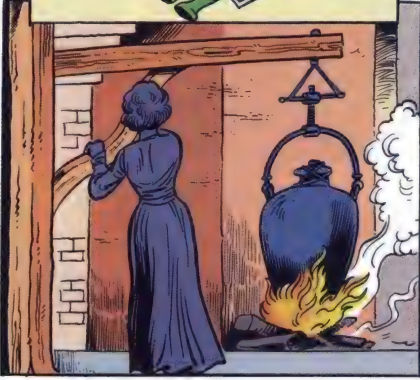
Mais ce sont des fous!
Ou ils trompent sciem-
ment Bolberger?

LE POMMEAU DÉVISSÉ FAIT APPARAÎTRE UNE STATUETTE-MINIATURE ET UN PARCHEMIN PORTANT UNE FORMULE.



Enfin! La formule du liquide magique dans lequel nous devons plonger la statuette; l'enfermer ensuite dans une cruche en terre, à suspendre...

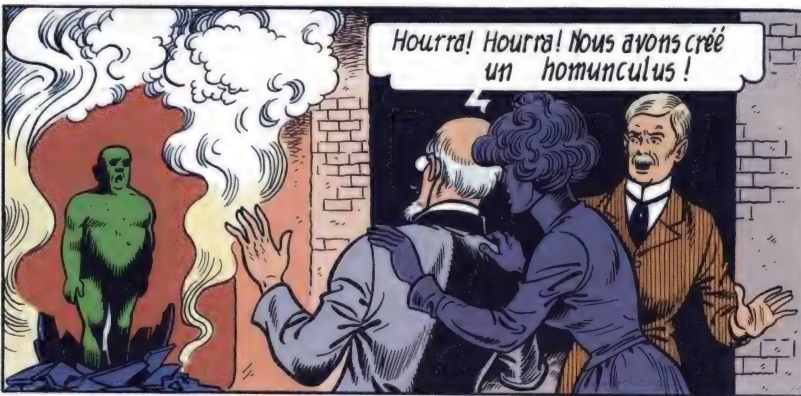
LE FEU ÉTEINT, ILS LAISSENT REFROIDIR ET GUETTENT ANXIÉUSEMENT LE RÉSULTAT.



Charles! La cruche! Elle se fend! C'est la naissance de l'homunculus!



Hourra! Hourra! Nous avons créé un homunculus!



Pour lui donner la vie, nous devons lui communiquer le battement d'un cœur d'enfant!

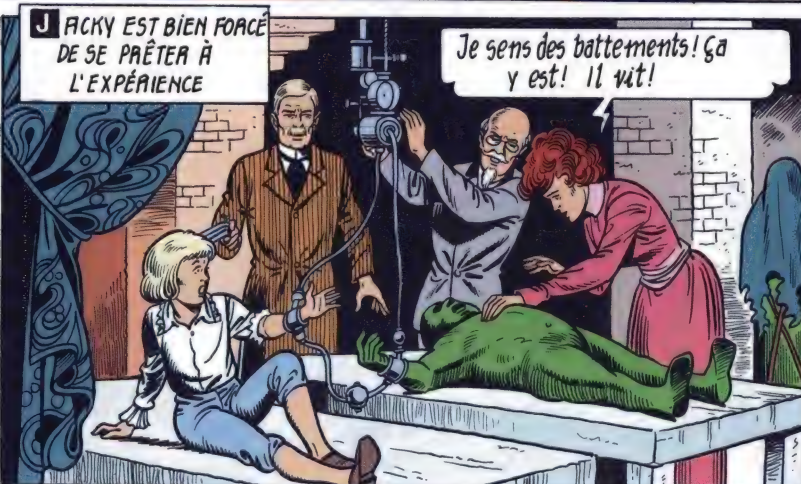


Nous avons Jacky! Allons le chercher!



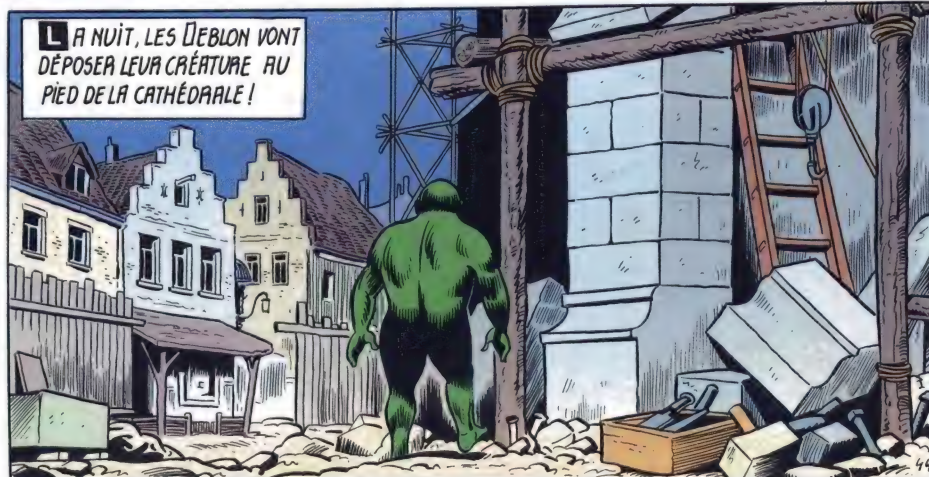
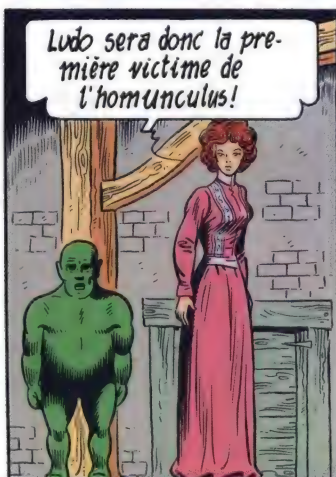
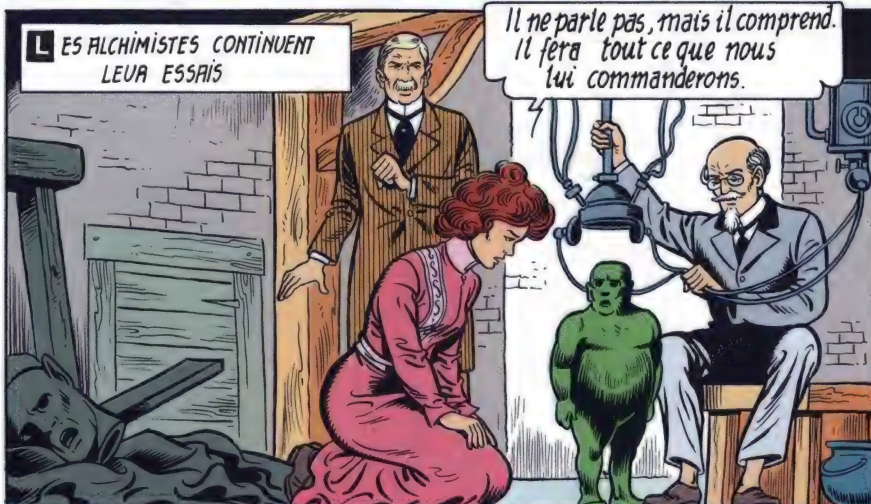
JACKY EST BIEN FORCÉ DE SE PRÊTER À L'EXPÉRIENCE

Je sens des battements! Ça y est! Il vit!



Enfermez Jacky! L'homunculus nous obéira aveuglément: il va accomplir sa première mission!







ROBERT ET BERTRAND CONTINUENT À S'INQUIÉTER DE JACKY!

Là! L'inspecteur Dix-Sept est attaqué!



La bourse ou la vie!



Approchez donc, bandits!



Robert et Bertrand! Même en vacances, nos routes se croisent!



En tout cas, merci! Mais que faites-vous ici?

Nous cherchons toujours Jacky, inspecteur!



Venez me raconter cela en prenant un verre!



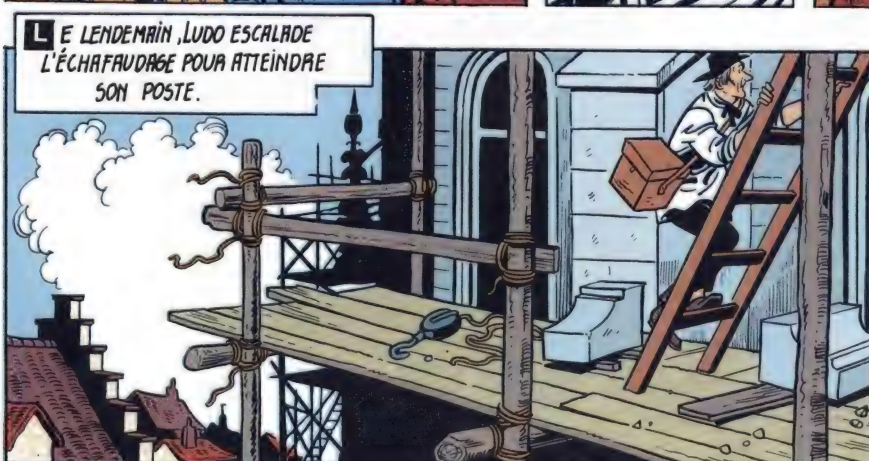
DANS UN CABARET DU PORT, DEVANT UNE BIÈRE MOUSSEUSE, NOS AMIS RACONTENT CE QU'ILS SAVENT.



L'antiquaire... Paracelse... Inquiétante histoire! Si vous allez sonder ce sculpteur, ce Ludo?



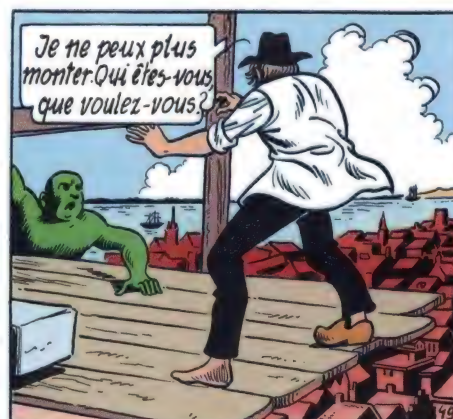
Demain matin, très tôt, à la cathédrale! Il y effectue des restaurations! Moi, je suis en vacances, n'est-ce pas?

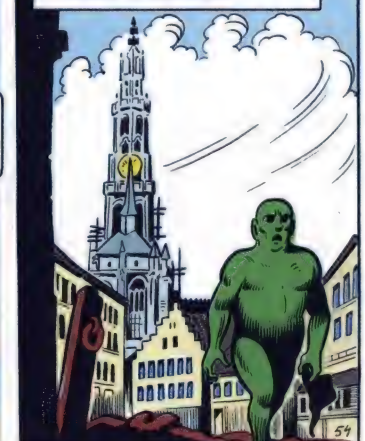


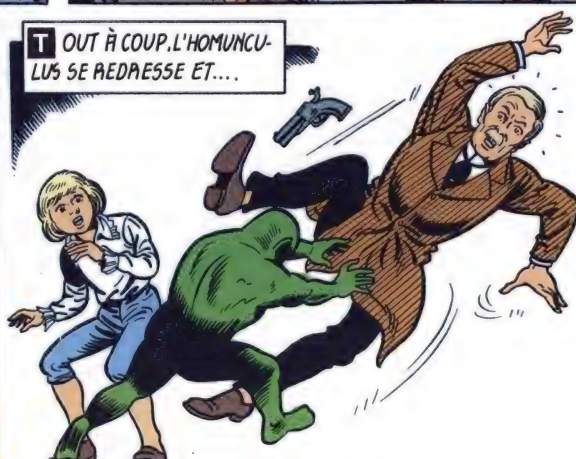
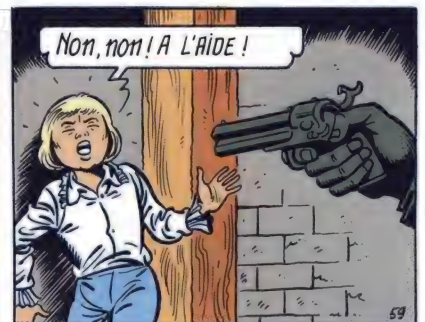
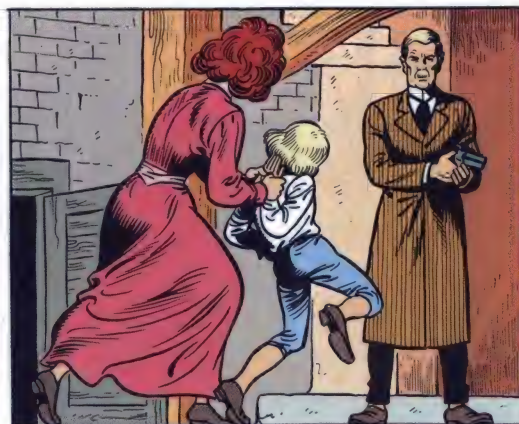
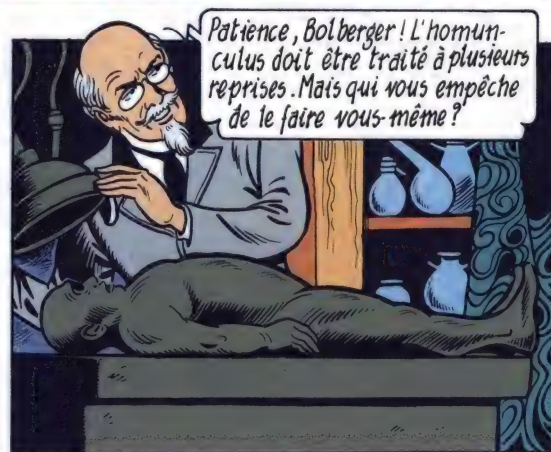
LE LENDEMAIN, LUDO ESCALADE L'ÉCHAFAUDAGE POUR ATTEINDRE SON POSTE.

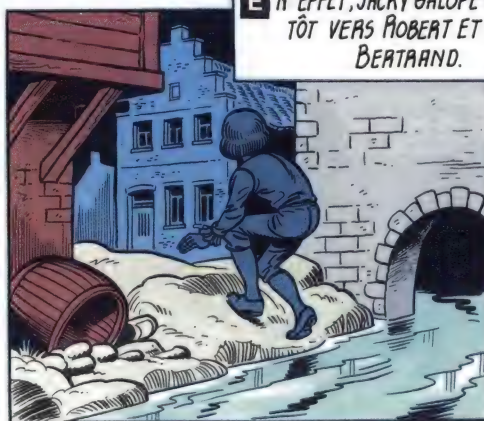


TOUT À COUP, UN BAUT SUSPECT LE FAIT SURSAUTER.



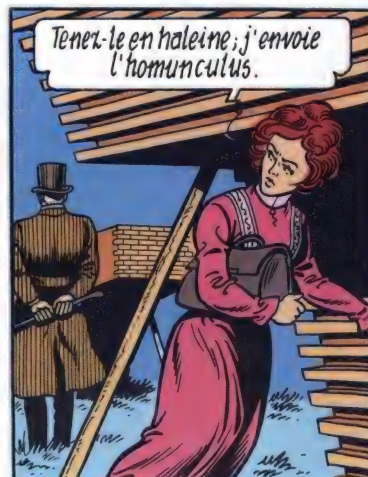
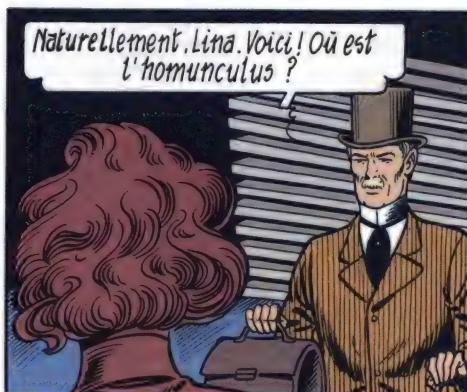
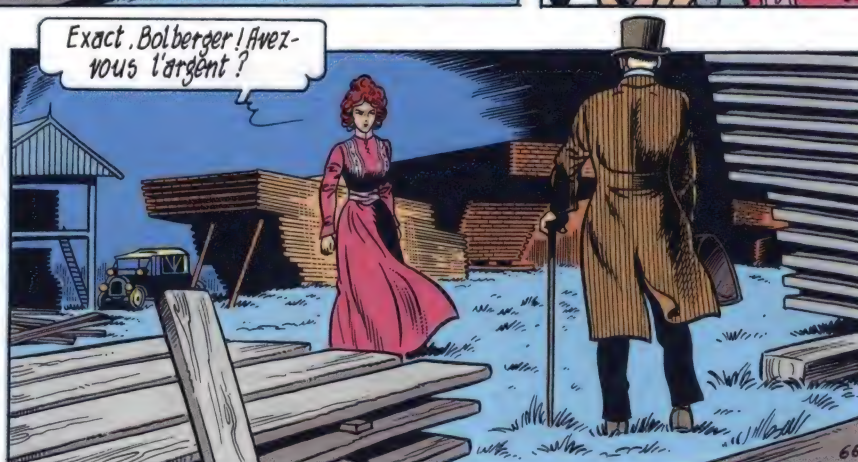
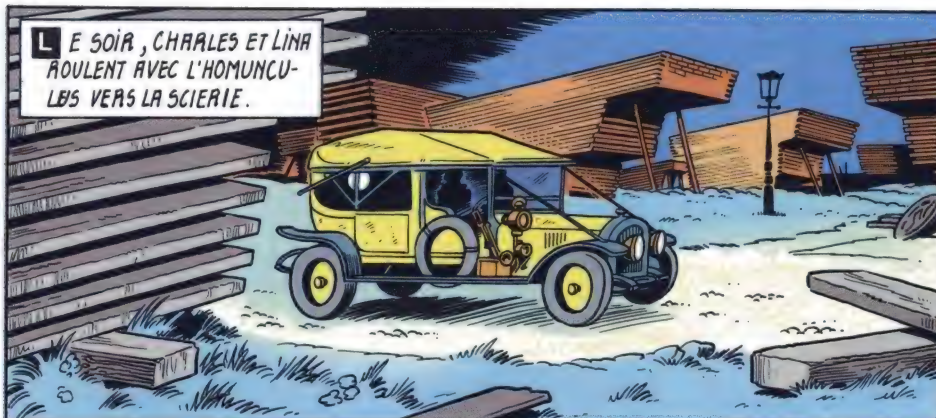


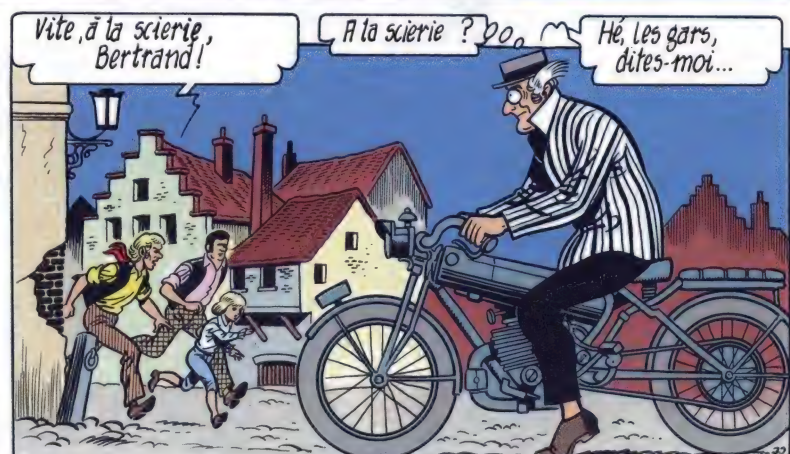
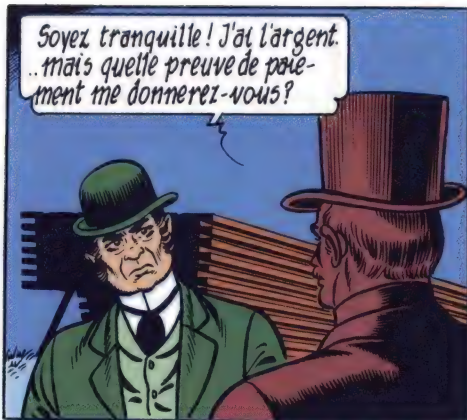


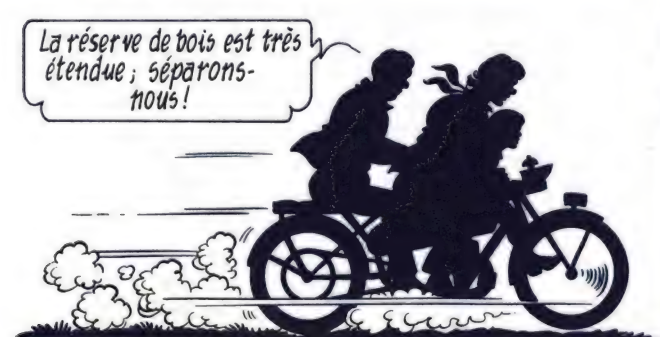
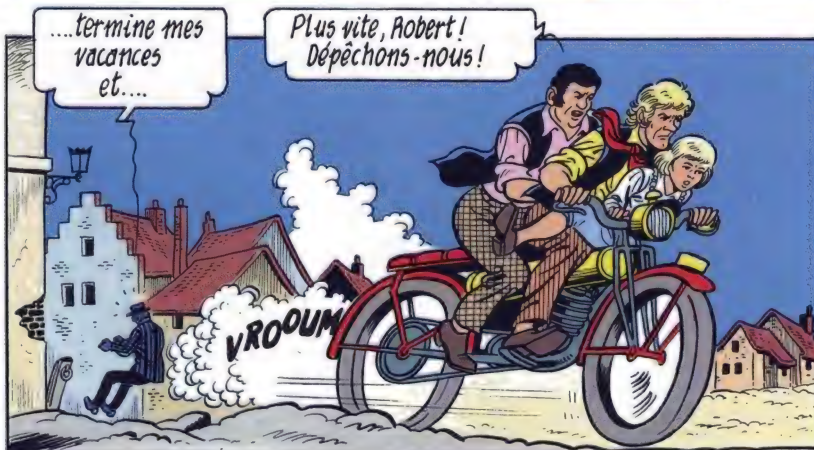


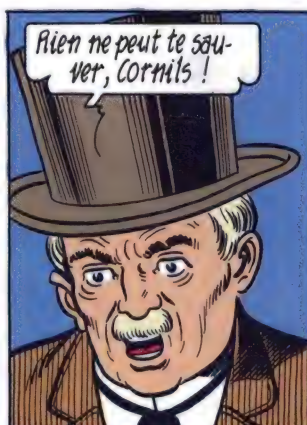
EN EFFET, JACKY GALOPE BIEN-
TÔT VERS ROBERT ET
BERTAAND.

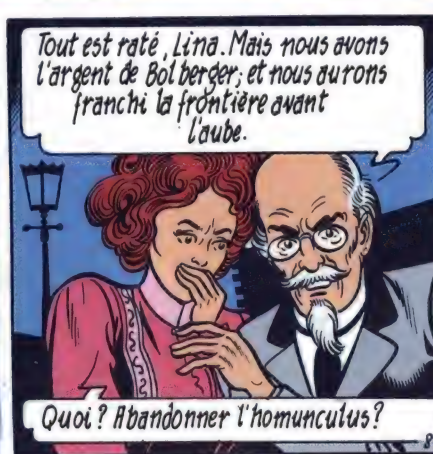
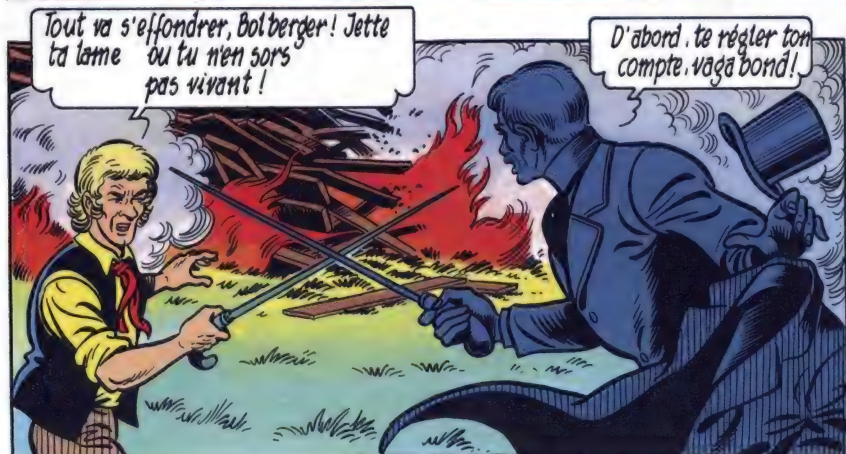
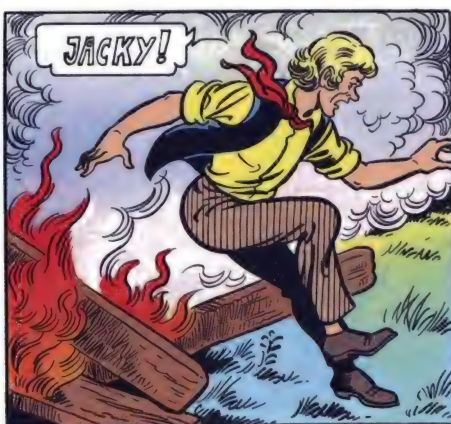






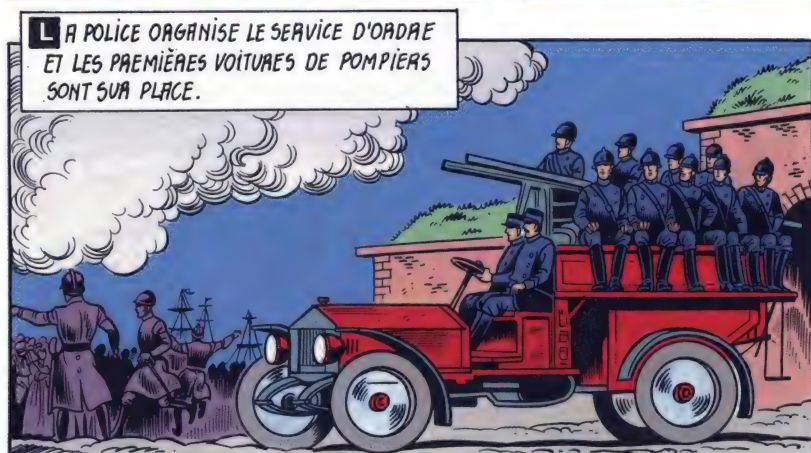




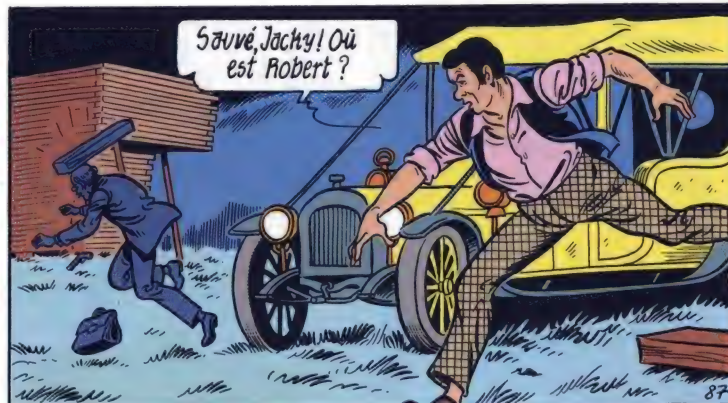
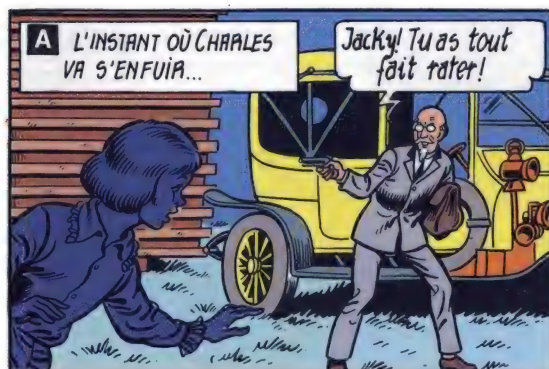




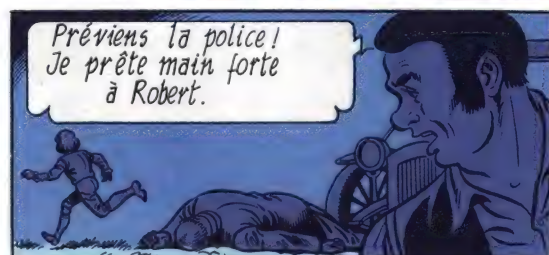
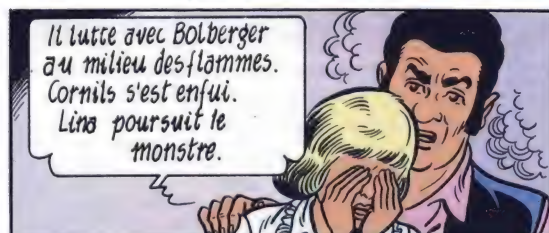
85



86



87



88



Aie! Mon bras!



Tu m'as fait sombrer!
A ton tour!



89



Terrible fin pour lui! Mais pour
moi aussi bientôt!



En arrière! Impossible
de traverser ces
flammes!

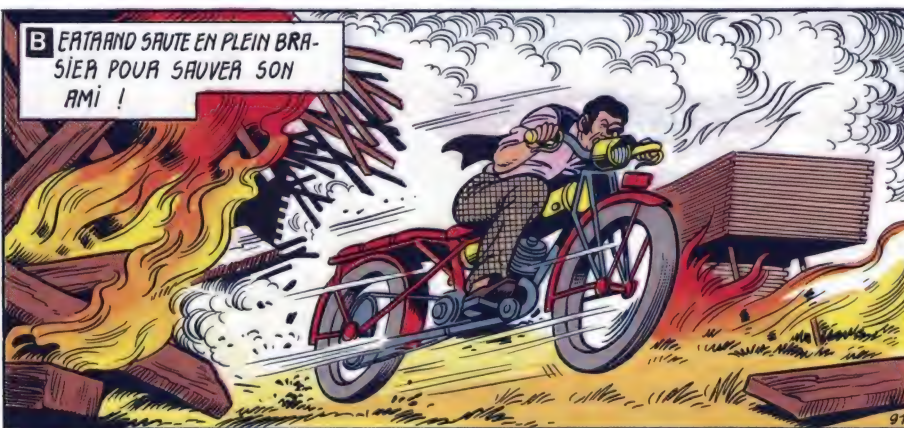


Robert! Robert!
Où es-tu?

90

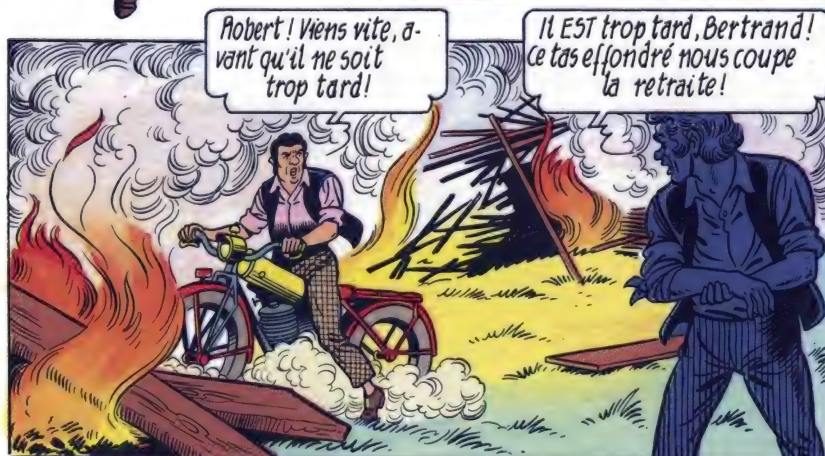


La moto! Je cours
le risque!



BERTRAND SAUTE EN PLEIN BRA-
SIER POUR SAUVER SON
AMI!

91



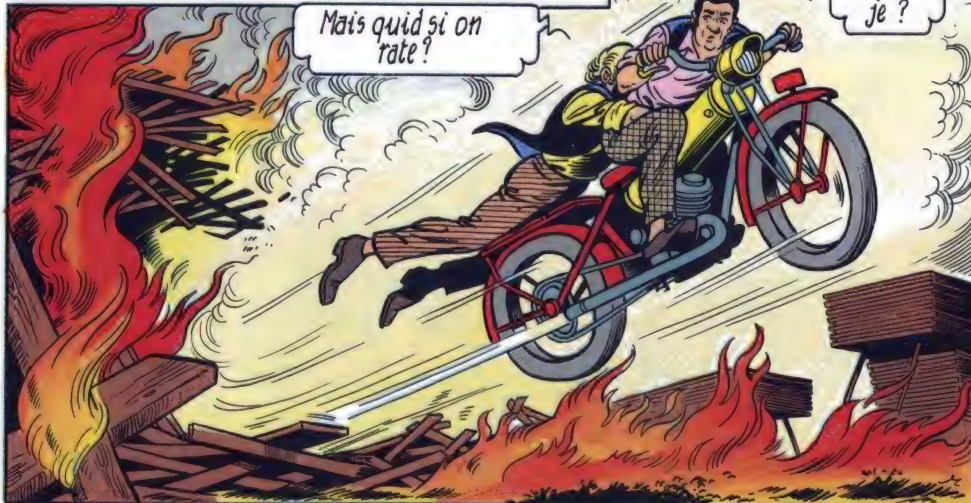
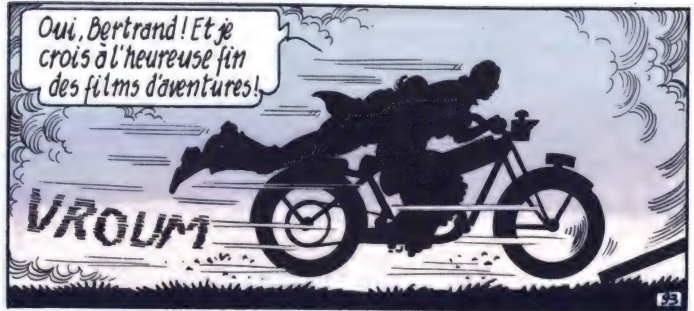
Robert! Viens vite, a-
vant qu'il ne soit
trop tard!

Il EST trop tard, Bertrand!
Ce tas effondré nous coupe
la retraite!



Non-sens! J'ai une idée! Saute
en selle! Et à nous deux, la
mort ou la vie!

92





Un nain? Vous voulez dire l'homunculus?

Le...? Ah, oui! L'homunculus! Vous êtes toujours aussi crédules?

Pardon, inspecteur! J'ai vu le glaive de Paracelse. Les Deblon ont extrait du pommeau une minuscule figurine. Par magie, ils l'ont agrandie, animée. J'ai tout vu!

Non-sens! Paracelse était un précurseur en médecine. Ses ennemis ont abusé de sa réputation d'alchimiste, d'astrologue pour lui faire du tort. Il n'a jamais fabriqué de bonshommes en terre cuite.



Minute, inspecteur! Jacky est un garçon sérieux et s'il dit...



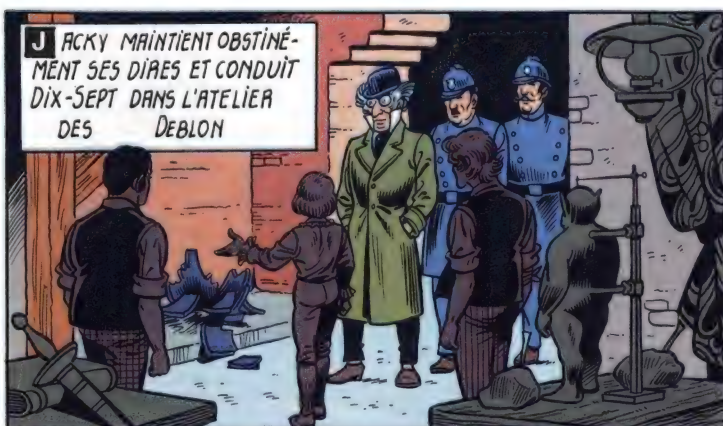
HA HAHA HA!



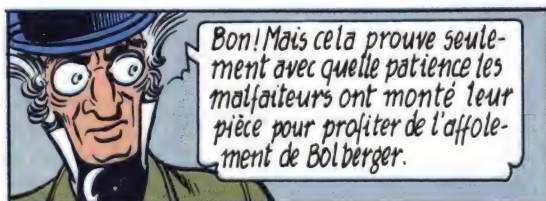
HA HAHA!



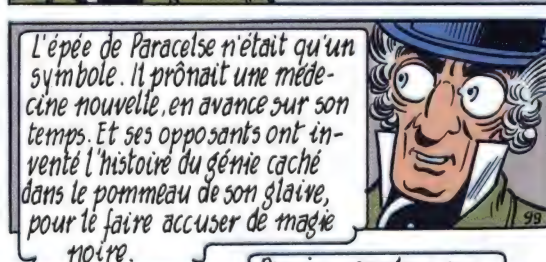
Réfléchissez, voyons! Comprenez donc qu'il s'agit d'un coup parfaitement monté par les Deblon, avec un nain déguisé.



JACKY MAINTIENT OBSTINÉMENT SES DIRES ET CONDUIT DIX-SEPT DANS L'ATELIER DES DEBLON



Bon! Mais cela prouve seulement avec quelle patience les malfaiteurs ont monté leur pièce pour profiter de l'affolement de Bolberger.



L'épée de Paracelse n'était qu'un symbole. Il prônait une médecine nouvelle, en avance sur son temps. Et ses opposants ont inventé l'histoire du génie caché dans le pommeau de son glaive, pour le faire accuser de magie noire.



Les antiquaires n'échapperont pas au châtiment. Pour moi, l'affaire est terminée. Quand à vous, prenez un domicile fixe, ou disparaissez!

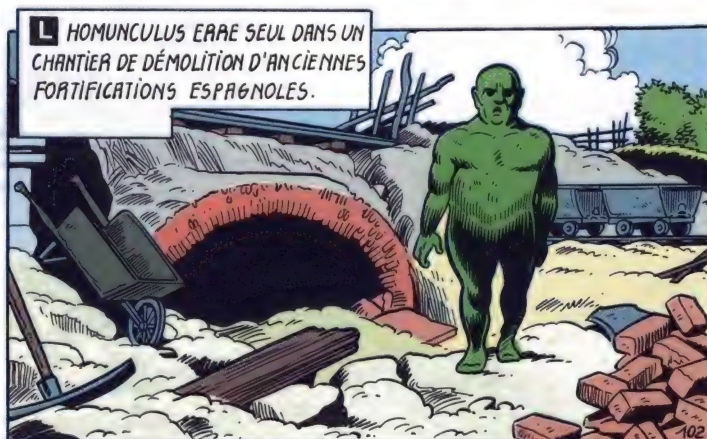


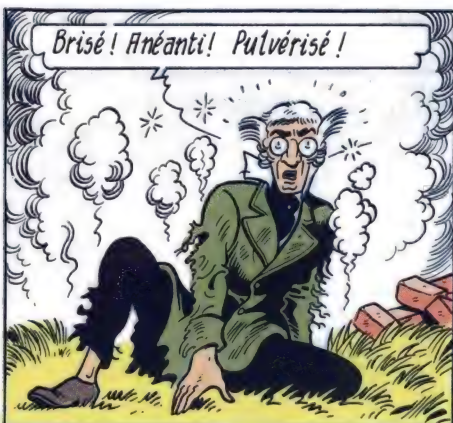
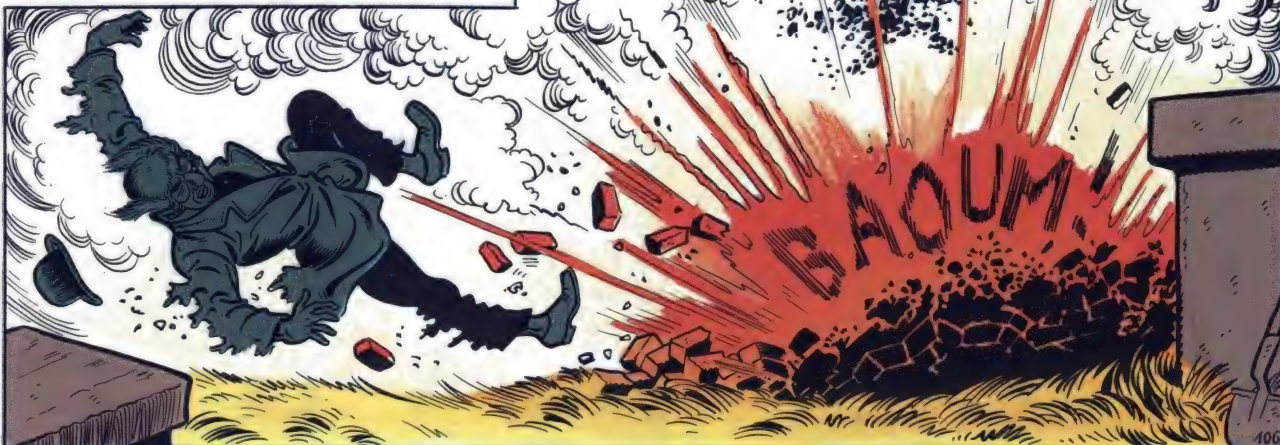
A PRÈS LE DÉPART DE ROBERT ET BEATRAND.

Excusez, chef! Les Deblon ont refusé de traduire la formule du parchemin. Mais les experts affirment qu'elle est authentique. Il se pourrait donc bien...



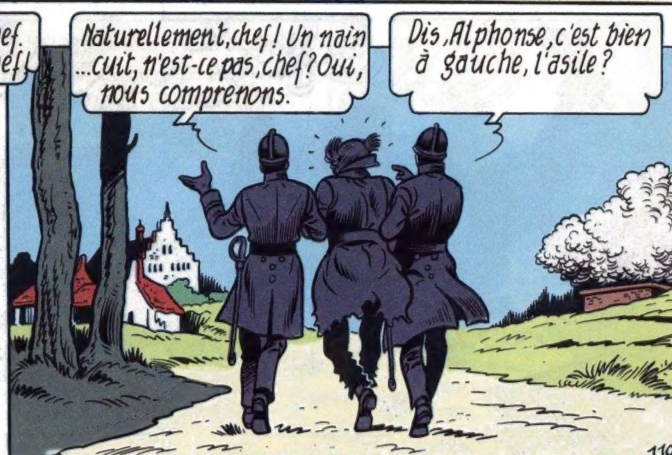
Pensiez-vous donc que je l'ignorais?







109



110



111



112

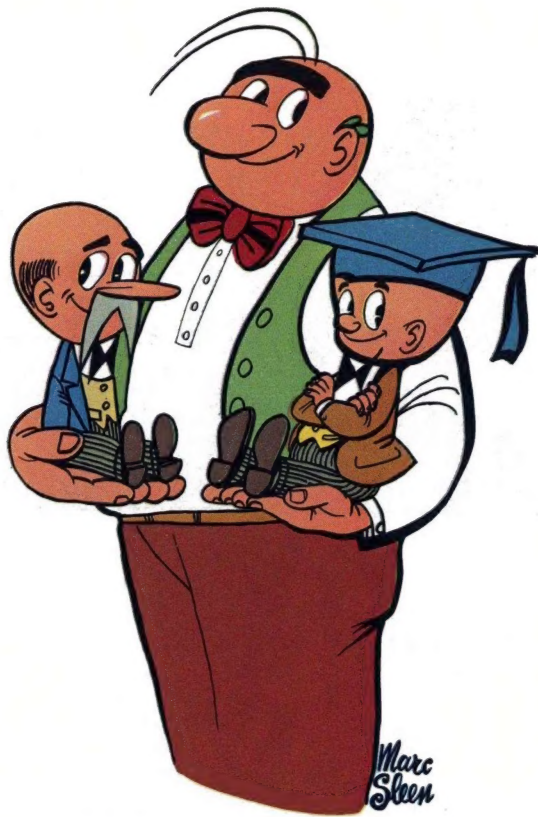


WILLY VANDERSTEEN

JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- | | | |
|-------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière | 32. L'arc-en-ciel bagarreur | 64. Les voleurs de ferraille |
| 2. La couronne mystérieuse | 33. La chenille de l'espace | 65. Le dragon à deux cornes |
| 3. Roi de la jungle | 34. Le temple du silence | 66. Les pilliers de banques |
| 4. Le tomahawk d'or | 35. Le biplan fantôme | 67. L'énigme de la mine |
| 5. Le gnome de bronze | 36. Jérôme contre Jérôme | 68. Une île au soleil |
| 6. L'île verte | 37. Le mystère de la | 69. Le strato klepto cumulus |
| 7. Le collectionneur original | route nationale | 70. La légende |
| 8. La ville sous-marine | 38. La bouée rouge | 71. Les voleurs de fruits |
| 9. Les anneaux de Jupiter | 39. Les pirates de l'air | 72. Aventure au Far West |
| 10. Compo, le géant | 40. La clavicule du dinosaure | 73. Le gayo jaune |
| 11. La chasse dangereuse | 41. Quand les cigares explosent | 74. Le géant de la forêt |
| 12. Le cascadeur d'or | 42. Les joujoux dangereux | 75. Le petit bois ensorcelé |
| 13. Le roi de la tomate | 43. La chauve-souris | 76. Les escargots de Fukuzawa |
| 14. Les mouches de Masakin | 44. Razzia à Djerba | 77. Des momies à Morotari |
| 15. Le gardien masqué | 45. La grande-crevette | 78. Les chaudrons de Cocolo |
| 16. Le chasseur de chaussures | 46. Le phare de Dragonera | 79. Le maniaque de la mécanique |
| 17. Le rat d'acier | 47. Les Morigans | 80. Le tournoi |
| 18. Le volcan d'Itihat | 48. La main noire | 81. Au pays des dragons |
| 19. Les glaçons de | 49. La piscine dangereuse | 82. Les chevaliers-brigands |
| Loch Latham | 50. Les menhirs dansants | 83. Sous-marin en folie |
| 20. Le chasseur de trésors | 51. La couronne enchantée | 84. Aventure au Zoo |
| 21. Les alchimistes | 52. Les statues ardentes | 85. Le fort englouti |
| 22. La tête d'or | 53. Les autophages | 86. La reine des bisons |
| 23. Le breuvage magique | 54. Le chien noir et la sorcière | 87. Kola le Koala |
| 24. Aventure en Berunka | 55. Les flammes gelées | 88. Le robot attaque |
| 25. Les corbeaux de la | 56. Le syndicat des cascadeurs | 89. Le géant des Neiges |
| Tour de Londres | 57. La ruche | 90. Le dieu dans l'île |
| 26. Les perles de Majorque | 58. L'enlèvement | 91. Jérôme contre Diabolus |
| 27. Le vaisseau fantôme | 59. Le pied du druide | |
| 28. Le canon turc | 60. Le carreau rouillé | |
| 29. Les licornes vertes | 61. Le faiseur de vent | |
| 30. La bombarde | 62. La gondole noire | |
| 31. Des roses pour la Berunka | 63. Le chevalier fantôme | |



MARC SLEEN

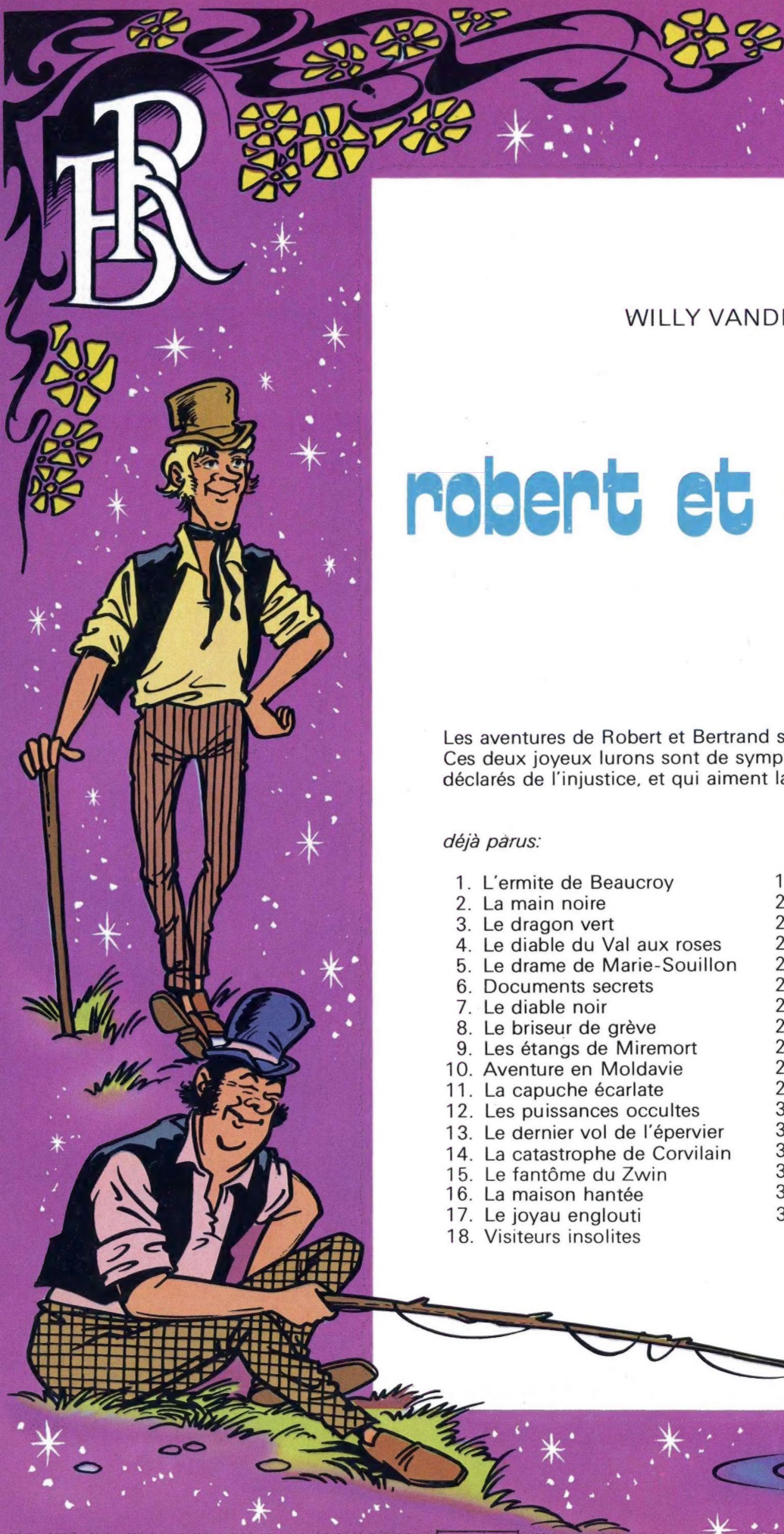
Les aventures de

NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bam-bou et Boulette, monsieur Claude et ma-dame Bébel, le fantastique Millesa-bords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs his-toires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|
| 10. Arthur Grosbedon | 35. La moutarde d'Abraham | 59. Le chat de Chatmandou |
| 11. Les Wallabites | 36. La fleur qui parle | 60. La théière du roi |
| 12. Le lutin doré | 37. Enivrante Charlotte | 61. Les Néroses |
| 13. Baringo | 38. L'homme sans visage | 62. La planète Egmont |
| 14. Néron contre la F.F.F. | 39. La pantoufle volante | 63. Les bonbons-ballons |
| 15. Sacré Théophile | 40. Brigandage en folie | 64. Le plou vert émeraude |
| 16. Mama Kali | 41. Ottoman XIV | 65. Vas-y Daris |
| 17. Les hommes bleus | 42. Le mauvais œil | 66. La disparition de Néron |
| 18. Le lavoir des chiens | 43. L'arme redoutable d'Oumtata | 67. La retromachine |
| 19. Les Nérontiques | 44. La disparition du vase de Chine | 68. Le B.B. Safari |
| 20. Les Dinas déchaînées | 45. La couronne de Neptune | 69. Le gros lourdaud |
| 21. Le cacatoès qui caquette | 46. La bague enchantée | 70. Papa Papou |
| 22. Gare à Castar | 47. La comtesse verte | 71. Les hommes-cubes |
| 23. Les Papricains | 48. Néron et la tête de cheval | 72. Le château des soupirs |
| 24. Le mystère de l'île de Pâques | 49. Les ailes de Xopotl | 73. Le fantôme de Doucevallée |
| 25. Zongo au Congo | 50. Les Jinkaboums | |
| 26. Le gorille jaune | 51. La baleine bleue | |
| 27. Le jardin des malices | 52. La flotte en folie | |
| 28. Ivan le terrible | 53. Le Clo Clo clan | |
| 29. La bague du Muphti | 54. La vengeance du grand Clo | |
| 30. Les chenilles rousses | 55. Le sixième lutin | |
| 31. Patati patata | 56. Le secret de Jean Muscle | |
| 32. Novembre Noir | 57. Hannibal | |
| 33. Le virus du rire | 58. Mister Nobody | |
| 34. La princesse Lovely | | |



WILLY VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIX^e siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 1. L'ermite de Beaucroy | 19. Le chat noir |
| 2. La main noire | 20. Le dernier chèvralier |
| 3. Le dragon vert | 21. Le duel |
| 4. Le diable du Val aux roses | 22. La ferme aux loups |
| 5. Le drame de Marie-Souillon | 23. Valériane a disparu |
| 6. Documents secrets | 24. Le trésor des Templiers |
| 7. Le diable noir | 25. L'ennemi des elfes |
| 8. Le briseur de grève | 26. La secte secrète |
| 9. Les étangs de Miremort | 27. Le feu vengeur |
| 10. Aventure en Moldavie | 28. L'enfer de Solferino |
| 11. La capuche écarlate | 29. L'énigme Zarata |
| 12. Les puissances occultes | 30. Secrets du Mont Blanc |
| 13. Le dernier vol de l'épervier | 31. Les Dinosaures |
| 14. La catastrophe de Corvilain | 32. Fantôme sur la voie 7 |
| 15. Le fantôme du Zwin | 33. Le Hollandais Volant |
| 16. La maison hantée | 34. Filles du soleil |
| 17. Le joyau englouti | 35. Le démon de Paracelse |
| 18. Visiteurs insolites | |